РУССКАЯ ВЕРСИЯ

ЕЩЬ МОЛИСЬ УБИВАЙ

БЕСТИАРИЙ И ПРАВИЛА ОХОТЫ ДЛЯ

MORK BORG

Автор Karl Druid **Графический дизайн и Арт** Johan Nohr **Перевод** Борис Годунов

ЕШЬ МОЛИСЬ УБИВАЙ

Когда желудки урчат и поблизости нет никакой таверны, бросьте Хладнокровие и при успехе, узрите, какие потенциальные пиры вы найдёте. Бросьте к6 чтобы выбрать регион из представленных ниже. Если вы провалили бросок Хладнокровия, не волнуйтесь. Вы все ещё можете найти существ, которых можно убить, хотя, вероятно, они могут добраться до вас первыми.

По желанию, вместо этого бросьте к8/к10/к12 и замените 7+ кроликами, бродячими собаками или другой скучной, мирской добычей.

А теперь ***убивай*** и веселись.

А сколько в нём мяса?

Количество дневного рациона, равно ОЗ существа, или тому, что кажется разумным. Некоторые животные менее съедобны, чем другие.

А сколько их всего?

Если в скобках указан кубик, например:(к4), бросьте его, и вы узнаете. В противном случае, вероятно, только один.

к10 Охотничьи Неудачи

1. Зверь кишит **взрывающимися клещами.**
2. Неподалёку находится **ещё один охотничий отряд.**
3. **Ещё один хищник** притаился в тени, готовый нанести удар.
4. **Падальщики** последовали за усталым зверем.
5. Зверь **на самом деле нежить** и управляется безумным некромантом.
6. **Логово зверя неподалёку**, и он попытается скрыться. Может быть, там есть ещё что-нибудь в этом роде.
7. Зверь **болен**. Заразная и не очень хорошая еда.
8. Зверь **приручён и принадлежит земляному шаману грязи.**
9. Зверь покрыт символами и **считается священным у местных жителей**. *Они узнают, если его убьют.*
10. Охота переносит охотника, и добычу в **поле ядовитых шипов,** на **неустойчивый ледник** или **овраг, который вот-вот рухнет** в зависимости от рельефа местности.

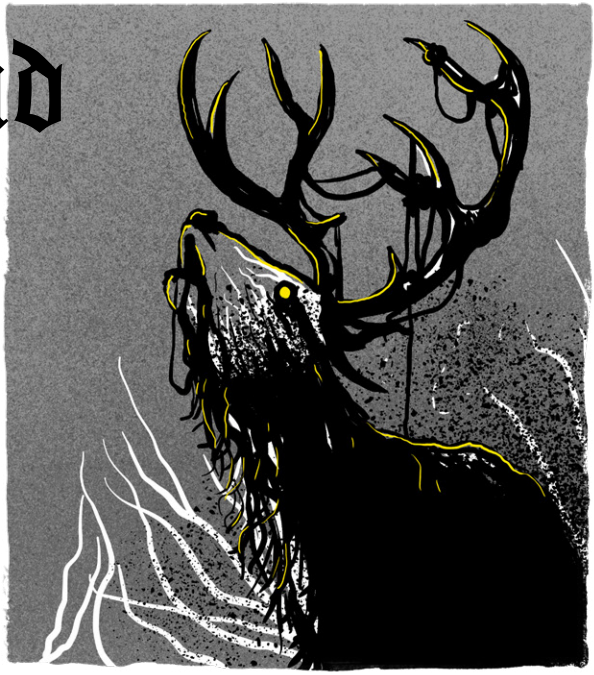
*Очевидно, что некоторые животные слишком малы или странны, чтобы использовать эту таблицу.

В Чреве Зверя* Вы Находите... (к10)

1. **Останки священника.** Возможно, там тоже есть свиток.
2. Длинный и злой **мясной червь.**
3. **Одно из его отродий.** Возможно оно ещё живое?
4. **Острая кость,** которую можно использовать в качестве колющего оружия(2к4).
5. **Череп лича**(с рубиновыми глазами, 25 серебра каждый).
6. **Серебряные монеты к6.**
7. **Останки ребёнка.** Его ищет соседняя деревня, желательно живым.
8. **Битое стекло.** 50% того, что оно загрязнит мясо.
9. Чёрная трубка, содержащая **галлюциногенный порошок** (Хладнокровие РС12 или -2 Хладнокровия в течении часа, но можете видеть и общаться с духами в течение этого времени).
10. **Человеческая бедренная кость, покрытая таинственными рунами.** Откроет любую ближайшую магически запечатанную дверь, а затем превратится в соль. Но также будет проклинать своего владельца, как только это произойдёт.

к6

Твилаид



1 **АНТИЛЕНЬ (К4)** на вкус как оленина, но это не она.

ОЗ 7, **Мораль** 6,
Прочная шкура -к2, **Рога** к6

Особое свойство: После того, как вы съели антиленье мясо, пройдите проверку Хладнокровия РС12, чтобы остаться собой. Если нет, знание того, что вы сделали, давит на вас, снижая хладнокровие на 1.

2 **ОБОДРАННЫЕ СТЕРВЯТНИКИ (К8)** может быть, и не умеют летать, зато они бесстрашные альпинисты.

ОЗ 3, **Мораль** -,
Клюв/Когти к4

3 В норе жил **КРОЛИК.** Нора эта была размером с человека, прорытая десятидюймовыми когтями.

ОЗ 6, **Мораль** -,
Когти к8

4 **СВИРЕПЫЕ ЛОШАДИ(К4)** более чем дикие, ибо они знают и любят вкус плоти.

ОЗ 8, **Мораль** -,
Прочная шкура -к2,
Укус/Копыта к6

5 У долговязого **СТЕПНОГО ВОЛКА** длинные ноги, но короткое терпение. Переживите к4 раундов, и стая (к8) может оставить вас в покое.

ОЗ 8, **Мораль** 10,
Прочная шкура -к2,
Укус к6

6 **КЛЫКАСТЫЕ БИЗОНЫ** одни из самых добрых существ на свете, пока вы держитесь подальше от них и их собственности. Сражаясь с одним, сразитесь ещё с к4 бизонов.

ОЗ 16, **Мораль** -,
Прочная шкура -к4,
Бивни к8

к6

Саркаш

1 **СКЕЛЕЛК (К4)** носит свои кости на внешней стороне и имеет небольшие рожки наподобие лосиных. Это даёт ему отличную защиту, хотя тупое оружие всегда наносит максимальный урон.

ОЗ 9, **Мораль** 8, **Экзоскелет** -к6, **Рога** к6

2 **У БОРОВА ЗЕМЛЕКОПА** спина усеяна костяными наростами похожими на кинжалы, возможно, поэтому он никому не доверяет, когда его провоцируют он предпочтёт свернуться в большой клубок смертоубийства.

ОЗ 14, **Мораль** 10, **Шипастая спина** -к6 **Укус/Кинжалы** к6

Особое свойство: Пропуск атаки против зверя означает, что вы получите удар кинжалом, к4 урона.

3 **СОВЫ-ПАДАЛЬЩИКИ** едят только то, что умерло прошлой ночью.

ОЗ 2, **Мораль** -, **Укус/Когти** к4

4 Крошечный (атаки и защита РС14) **СОЛОВЕЙ-ГОРЛОДЁР** имеет самый острый клюв и потрясающую меткость, пожалуй это самая опасная птица Саркаша.

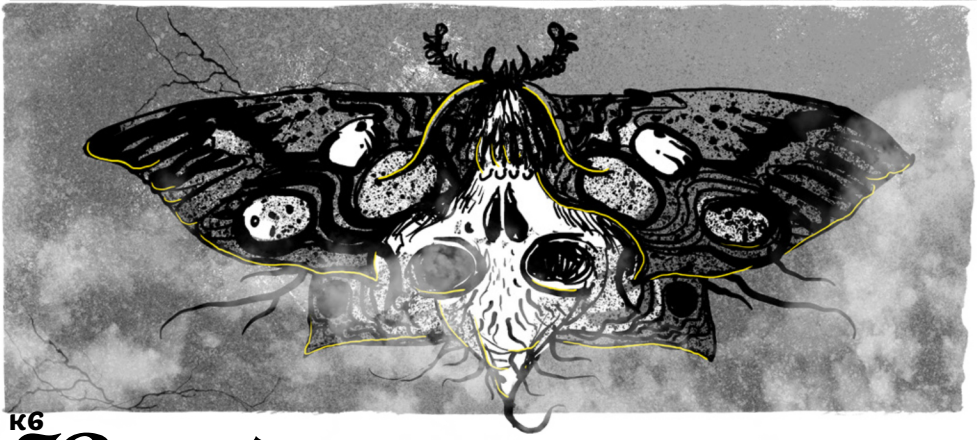
ОЗ 1, **Мораль** -, **Клюв** к10

5 **НАВОЗНЫЕ-БЕЛКИ (К4)** едят дерьмо и на вкус дерьмо.

ОЗ 1, **Мораль** 3, **Укус/Когти** 1

6 Считается, что **МЕДВЕДИ-РЕВУНЫ** заманивают добычу, завывая, как умирающие люди. Некоторые даже способны произнести такие слова или фразы, как „ПОМОГИТЕ” или „Я БЫЛ СОЖРАН МЕДВЕДЕМ-РЕВУНОМ”

ОЗ 18, **Мораль** -, **Шкура** -к2 **Укус/Когти** к8



к6

Грэйвен-Ток

2 Личинки **ТРУПНЫХ МУХ ДВОЙНОЙ ВЫДЕРЖКИ** проходят через две стадии коконирования, в двух разных хозяевах, прежде чем появиться - вспучиваясь, раздуваясь и жаждая большего.

ОЗ 4, **Мораль** -, **Экзоскелет** -к4, **Укус** к4+О.С.
Особое свойство: Пройди проверку Стойкости РС12 или стань носителем десятка мушиных яиц. Избавьтесь от них в течение к6 дней или посмотрите, как они вылупляются в вашем трупе.

1 **ГИГАНТСКИЙ МОТЫЛЁК МЁРТВАЯ ГОЛОВА** имеет форму и размер человеческого черепа на своих чёрных как смоль крыльях. Идеальная приманка для белок и расхитителей гробниц.

ОЗ 3, **Мораль** -, **Жало** к4+О.С.
Особое свойство: РС14 пройди проверку Стойкости или получите к4 урона и Инфекцию.

3 Говорят, что **БРЕХЛИВЫЕ ШАВКИ (К6)** - это потомки породистых собак, бродящих у могил своих покойных хозяев. Некоторые говорят, что это те же самые собаки, которые все ещё ждут.

ОЗ 8, **Мораль** -, **Укус** к6

4 У **МРАЧНОЗУБОЙ БЕЛКИ** резцы, созданные для того, чтобы ломать кости и смаковать костный мозг сокрытый внутри.

ОЗ 2, **Мораль** 6, **Укус** к6

5 **МЯСНОЙ ТАРАКАН** - это деликатес, если его правильно приготовить. Но сначала вы должны удалить смертельно ядовитый отросток (проверка ловкости РС16). Провал означает, что мясо испорчено (Стойкость РС14 или к8 урона).

ОЗ 4, **Мораль** -, **Экзоскелет** -к4,**Укус** к4

6 У **ПОЛУКЛЮВОГО ВОРОНА (К4)** есть только верхний клюв и липкий, свисающий вниз язык.

ОЗ 2, **Мораль** -, **Клюв/ Удушающий язык** к4/О.С.
Особое свойство: Ловкость РС12, чтобы уклонится или к4 урона в раунд, пока не пройдёте проверку Силы РС14 или ворон не умрёт.

к6 Грифт

1 **НЕОБЫЧНЫЕ КРЫСЫ (К4)** – обычное зрелище на улицах Грифта. Большие, как гончие, но вдвое злобнее и втрое большими зубами.

ОЗ 6, **Мораль** –, **Укус/Когти** к8/к6

2 Несмотря на своё название, **ПОДВАЛЬНЫЕ КРАБЫ (К4)** встречаются в любом количестве близ холодных и тёмных мест. Когда вы слышите щёлкающий стук их 20-дюймовых ног по каменному полу, вы знаете, что пришло время уходить.

ОЗ 6, **Мораль** –, **Панцирь** –к4, **Укус/Клешни** к6

3 Улицы Грифта являются домом для многих **БЕЗЫМЯННЫХ И ДИКИХ ПСИН (К8)**, которым нечего есть, и они не упустят шанса.

ОЗ 4, **Мораль** –, **Укус** к4

4 **СОЛОМЕННЫЙ ЛЕВ** прячется в кучах соломы и сена, ожидая, когда можно будет воспользоваться своими клешнями и крюками-когтями, чтобы затащить добычу попавшую в поле зрения внутрь своей лоботомирующей пасти. Он съедает мозг, а остальное выбрасывает.

ОЗ 14, **Мораль** –, **Экзоскелет** –к6, **Клещи/Челюсти** О.С./к8
Особая Способность Пройдите проверку ловкости РС14 или будете втянуты в зубастую пасть Соломенного Льва, вы мгновенно получите к8 урона и каждый следующий раунд, пока не преуспеете в проверке Силы РС18 или Лев не умрёт. Если вы сломлены или опустились в отрицательные ОЗ, будучи внутри звериные пасти, но спасены в том же самом раунде, вы не убиты. Вместо этого, не завершённая лоботомия не проходит просто так. Ваше Хладнокровие падает до -3.

5 Нет глупый, **ЧЕЧЕВИЧНЫЕ ВШИ** на самом деле не едят тебя с самого начала. По крайней мере, пока ты не умрёшь. А пока, они просто ждут. О, и размером они с рис, так что тебе понадобится по крайней мере один труп, чтобы накормить голодную партию. Хорошо, что ты его нашёл! К несчастью, кто-то другой нашёл его первым. Теперь вам придётся сражаться с к6 голодных крестьян, чтобы заполучить желаемое!

ОЗ 4, **Мораль** 7, **Нож/Бедренная кость** к4

6 **ЧАЙКИ МЮРДЕРА (К20)** живут в ложбинах вдоль берегов Мюра. Они делают дупла самостоятельно, используя пилообразные клювы и извергая липкая массу из своего пищевода.

ОЗ 2, **Мораль** –, **Клюв** к4

к6

Кирзюс

1 **ЦЕПНОРОГИЙ ОВЦЕБЫК** передвигается стадами по к12 особей, волоча рога на кератиновых цепях. Ваш лучший выбор - это одна из самых старых и медлительных особей, в конце цепи. Это означает, что вам не придётся сражаться со всем стадом, но это не значит, что жертва сдастся без боя, ведь у противника всё ещё самые большие рога.

ОЗ 18, **Мораль** 9, **Толстый мех** -к2, **Цеп-рога** О.С.
Особое свойство: В шквале кружащихся цепей и рогов. Сделайте четыре атаки следующим образом (цель выбирается случайным образом для каждой атаки):

уклонится	**урон**
РС16	к4
РС14	к6
РС12	к8
РС10	к10

2 У **ДЕГТЯРНОЙ КОЗЛОВ (К8)** густой, тёплый мех цвета древесного угля, а запах напоминает деревянный корабль, только что покрытых смолой. Жаль, что мясо на вкус как сера и рвота.

ОЗ 6, **Мораль** 7, **Мех** -к2, **Рога** к6

3 Говорят, что быть съеденным **КОРЕННЫМ МЕДВЕДЕМ** один из самых изнурительных способов уйти. Их зубы, может быть, и не созданы для кусания, но они отлично подходят для жевания.

ОЗ 16, **Мораль** -, **Густой мех** -к4, **Когти** к8

4 **МЕГА-ЛЕНИВЦЫ** это редкое зрелище на ледяных равнинах, и их иногда путают со снежными насыпями. Однако вы не можете совершить подобную ошибку, столкнувшись с одним из них в бою. Они могут бежать, когда захотят.

ОЗ 30, **Мораль** 9, **Густой мех** -к2, **Серповидные когти** к10

5 **ВОРВАНЬ ЧАЙКИ (К8)** выглядят как летающие шарики жира, но из них делают хороший суп, и вы можете использовать наполненные газом трупы для буев.

ОЗ 2, **Мораль** -, **Ворвань** -к2, **Клюв/Пикирующая бомба** к2/О.С.
Особое свойство: Когда чайке угрожают, она либо убегает, либо пикирует (50%) на нападающего, подрывая себя, нанося к8 урона любому в пределах 5 футов.

6 **ПСЕВДО-ТЮЛЕНЬ** выглядит почти как обычный тюлень. Это потому, что в трупе одного из них, теперь обитает паук-кукольник размером с тюленя. Напасть на Псевдо-тюленя - значит разозлить этого очень опасного паука.

ОЗ 22, **Мораль** -, **Экзоскелет** -к4, **Укус** к6+О.С.

Особое свойство: Проверка Стойкости РС16 или ваше тело будет отвергать любую потребляемую пищу, пока вы не выпьете антидот, сделанный из ядовитой железы паука.

к6

Вестланд

1 Когда **ПТИЦА-ЛЖЕЦ** слышит произнесённую ложь, она цепляется за каждое слово и повторяет его, когда ей заблагорассудится. Очень популярна у инквизиторов и прочих людей, которым поручено искоренять ложь. Конечно, иногда вместо этого пернатое повторяет истину. Ради забавы.

ОЗ 2, **Мораль** –, **Клюв** к4

2 **ФАЗАН ТРИ ИЗ ТРЁХ** – это целиком и полностью фазан. Просто это не обязательно один и тот же фазан. Будь то третья голова или третье колено, в нем всегда есть что-то третье.

ОЗ 3, **Мораль** –, **Клюв** к4

3 **ПЕРНАТАЯ ЛИСИЦА** печально известна своей способностью двигаться бесшумно, как тень, не оставляя ни следа. Её полые кости идеально подходят для изготовления костяных трубок. Сломайте одну из них, выпейте волшебную ртуть содержащуюся внутри, и вы будете легки как пёрышко в течение часа. И твоя голова тоже.

ОЗ 3, **Мораль** –, **Укус** к6

4 Говорят, что в Вестланде осталось всего тринадцать **СВИНХРЯКОВ**, но это никого не останавливает от убийства одного из них на месте. Набитый его мясом рот расширяется и расширяется, пир в живота не знает конца. Известно, что порой, лопаются младенцы и те, у кого обычно скромный аппетит.

ОЗ 16, **Мораль** –, **Плотная шкура** -к4, **Забодать** к8
Особое свойство: Дневной рацион мяса Свинохряка делает вас сытым в течение недели. Это также заставляет вас чувствовать себя довольно тяжёлым (Защита РС +2 на время).

5 **ГРЯЗНЫЙ ВОРОН С ЗОЛОТЫМ ГРЕБНЕМ** носит перистый воротник из сверкающего золота, совершенная насмешка для тех, кто не может позволить себе настоящую вещь. Он гнездится в навозе под отхожими местами и ищет сокровища ночного горшка.

ОЗ 2, **Мораль** –, **Клюв** к4+О.С.
Особое свойство: Стойкость РС10 или вы Инфецированы.

6 Особенно всеядная порода свиней, **САЛЬНЫЙ БОКОХРЯК (К6)** полностью одомашнена, это означает, тех, что вы выследили, принадлежат кому-то. Лучше сделать это быстро, пока никто не заметил.

ОЗ 5, **Мораль** 8, **Укус** к4
Особое свойство: Свиньи должны быть убиты за один раунд, прежде чем они успеют завизжать. В противном случае сражайтесь с к4 фермерами: ОЗ 4, Мораль 6, 50% шанс, что они носят с собой инструмент или нож (к4).

к6

Озеро Онда

1 **ПРОКЛЯТАЯ ФОРЕЛЬ** обитает среди обычной форели озера, и не видно, что вы поймали одну из них, пока вы не выпотрошите её и не обнаружите, что кишок нет. Полая рыба, Проклятая Форель, считается ужасным предзнаменованием; будь то магия или суеверие, тот, кто потрошит такую рыбу, не может спать в течение к6 дней.

2 Мясо **РЖАВОГО ОКУНЯ** на вкус напоминает ржавый металл. Потому что он питается металлом.

ОЗ 2, **Мораль** –
Особое свойство: Съев Ржавого Окуня, пройдите проверку Стойкости РС12 или получите Смертельный Столбняк. Это означает, что вы Инфицированны и испытываете тягу к ощущению металла внутри себя (РС+2 при защите от атак с использованием металлического оружия).

4 **ТУШНЫЕ ЛЕБЕДИ (К2),** образуют пары на всю жизнь, когда их десятилетняя история, в конечном итоге заканчивается тем, что выжившая половина съедает своего мёртвого любовника и приобретает вкус к плоти. Короче говоря, когда вы видите одинокого Тушняка, вы бежите. Пока он тебя не увидел.

Одинокий:
ОЗ 15, **Мораль** –, **Укус/Когти** к8

Пара:
ОЗ 5, **Мораль** –, **Укус** к6

3 **СТОН** звучит так, словно усталое дерево медленно колышется на ветру. Только ветер стихает, Стон тотчас приближается.

ОЗ 18, **Что-то не так** –к6, **Мораль** –, **Анти-хладнокровие** к4+О.С.
Особое свойство: Защищаясь от Стона бросьте с использованием Хладнокровия, а не ловкости. Все, кто находится поблизости, должны защищаться. От этого никуда не деться. Броня тебя не спасёт. Когда Стон затихает, тела нигде нет. Он вообще был здесь? Проверка Хладнокровия РС14 или забудьте. Он обязательно вернётся.

5 **БЕСПОКОЙНАЯ УТКА (К8)** живёт и умирает в воздухе. Это сделало их очень искусными в полете, и в них действительно трудно попасть (РС16).

ОЗ 2, **Мораль** 7, **Клюв** к4

6 **СЮРСТОРДЖЕМ** начинает тухнуть ещё при жизни, что сопровождается омерзительным привкусом и запахом рыбы. В конце концов он умирает и лучше не становится.

ОЗ 4, **Мораль** –

к6

Долина Несчастной Жизни

1 **ПРИЗРАЧНЫЕ КРЫСЫ (К10)** находятся на полпути меж тут и где-то ещё, всегда мерцающие, всегда светящиеся болезненно синим цветом. Держите одну в бутылке для самодельного фонаря. Просто убедитесь, что стекло покрыто эфирной кровью её сородича, чтобы она не сбежала. Они кошмар охотника. Как их ловить то? (РС16 для атаки).

ОЗ 2, **Мораль** -, **Укус** к4

3 Топкая почва долины не может удержать **МОГИЛЬНУЮ ОБЕЗЬЯНУ,** потому что у неё перепончатые лапы, как у лягушки, и чешуя скользкой змеи. Длинные спутанные волосы покрывают его лицо, и то место, где щерится рот полный острых зубов. Обезьяна жаждет серебра и никогда не уходит далеко от своего гнезда — вероятно, старой могилы,— где она хранит к66 монет.

ОЗ 14, **Мораль** 11, **Чешуя** -к2, **Укус/Когти** к6

4 **МОГИЛЬНЫЕ ПСЫ (К6)** немного похожи на бескожих, горбатых собак с противоположными большими пальцами. Хотя на вкус они примерно такие же.

ОЗ 6, **Мораль** 9, **Укус/Когти** к6

5 Крошечный (РС14 для удара) **КОСТНЫЙ ВОРОБЕЙ** имеет похожий на шприц клюв, который он использует для кормления, высасывая костный мозг, пока жертва спит. Из одной птицы получается очень питательный бульон для супа, который насытит желудки четырёх человек.

ОЗ 1, **Мораль** -, **Клюв** 1 Урон

2 **КАРАМЕЛЬКИ (К10)** - это общее слово для любого жука, достаточно большого, чтобы утолить голод человека.

ОЗ 1, **Мораль** -, **Экзоскелет** -к2(50%), **Укус** 1Урон+О.С.
Особое свойство: Некоторые жуки имеют дурной укус (Стойкость РС12).
Брось дабы определить эффект: (к4) 1-2. Ничего. 3. к6 урона. 4. Инфицирован.

6 Хотя у неё нет плоти, о которой можно было бы говорить, зато у **КОСТЯНОЙ КОБЫЛЫ** есть очень вкусный мозг где-то в её некромантском лошадином существе.

ОЗ 12, **Мораль** -, **Кости** -к4, **Укус/Удар ногой** к6

Особое свойство: В первом раунде, кобыла высвобождает силу случайного нечестивого свитка.

к6 БерсенскийСклеп

1 **КРАДУЩИЙСЯ В ТОННЕЛЯХ** бесшумно скользит через трещины, щели и катакомбы в поисках своего следующего обеда. Несмотря на размеры взрослого человека, его податливая форма пролезает через самые невероятные отверстия.

ОЗ 12, **Мораль** -,
Податливая форма -к2, **Когти** к6

Особое свойство: Персонаж Игрока с самым высоким Хладнокровием должен пройти проверку РС14 после выслеживания Крадущегося в Тоннелях. Неудача означает, что он нашёл вас первым,и случайный член партии получает внезапный удар когтями, наносящий к6+3 урона.

2 **ОБЕЗЬЯНЫ НЕФАЛИКС (К4)** жили в бездне так долго, что бездна устала от них и выплюнула обратно. Теперь они прыгают с вершины на вершину при помощи своих костлявых крыльев, сбрасывая несчастных вниз с утёсов, чтобы досадить камням внизу. Их смех никогда не смолкает.

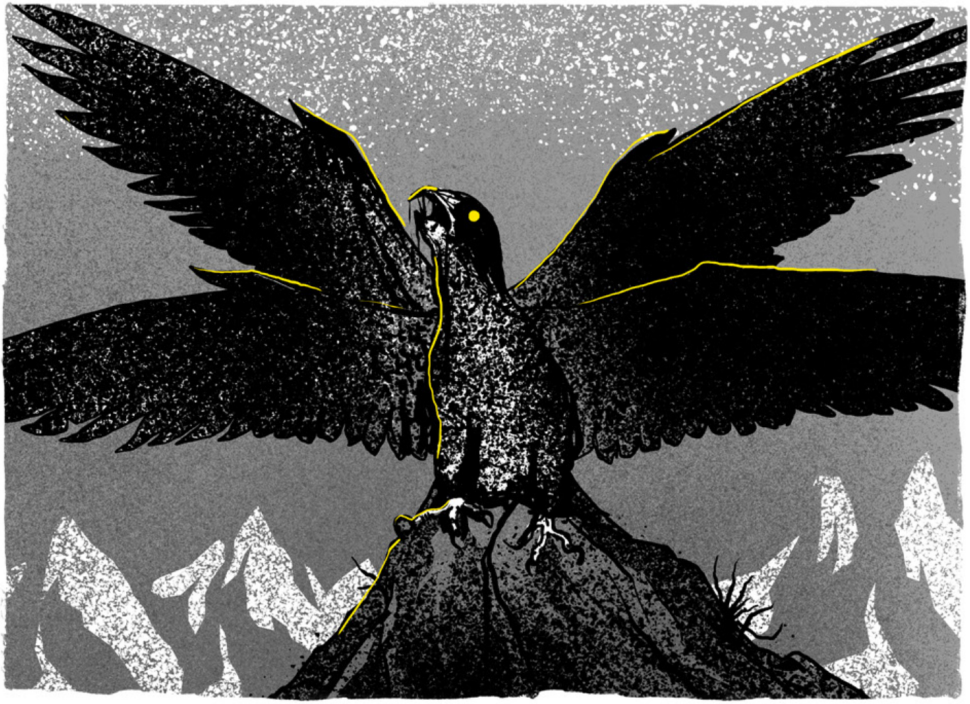
ОЗ 7, **Мораль** -, **Чешуя** -к2,
Укус/Когти к6+О.С.
Особое свойство: Проверка на прочность РС8 или быть поднятым вверх и брошенным с высоты 10 футов или более.

3 **СЛАБОВОЛЬНАЯ ПТИЦА-ШЕПТУН** последует за любым хозяином, при условии, что вы убьёте нынешнего. А до тех пор она будет бороться зубами и клювом, чтобы остановить вас от этого. Однако это выглядит настолько жалко, что вам нужно будет пройти проверку Хладнокровия РС12, чтобы заставить себя дать отпор.

ОЗ 2, **Мораль** 6, **Клюв** к4

Особое свойство: Встретившись с птицей, соверши бросок навстречу сопровождающему её хозяину: (к4)

1-2. Брось снова таблицу охоты
3. Изголодавшийся по плоти берсерк
(Книга правил, стр. 60)
4. Лич, ищущий какого-то черта мир и покой (Книга правил, стр. 63)



4 С четырьмя крыльями и скверным нравом, **БДЯЩИЙ ФАЛЬШИОН** является неоспоримым деспотом горных небес. Именно высокомерие приблизило этот вид массивных птиц к вымиранию, так как они питаются только своими собственными выводками. Однако они все равно будет убивать других существ, дабы утвердить своё господство.

ОЗ 16, **Мораль** –, **Укус/Когти** к10

5 Рождённый во время полнолуния, **УБЕРВОЛЬФ** в три раза больше обычного волка. Обычно есть ещё к6 или более тех, кто следует за ним неподалёку.

ОЗ 18, **Мораль** –, **Густой мех** –к2, **Укус/Когти** к8

Обычный волк:
ОЗ 6, **Мораль** 8, **Укус** к6

6 Во время отдыха **ТРЯПИЧНИК** выглядит как мятый свёрток ткани, возможно, с россыпью старых костей поблизости. Сбивая с ног свою добычу, он больше похож на тёмный плащ, окутывающий цель в смертельном объятии.

ОЗ 8, **Мораль** –, **Толстая кожа** –к2, **Удушливый плащ** О.С.

Особое свойство: Если оборона терпит неудачу, Тряпичник вас окутывает, вы медленно задыхаетесь и не можете действовать. Только смерть Тряпичника или испытание Силы РС18 освободит вас. До тех пор вы получаете к4 урона в раунд, и половину любого урона, полученного Тряпичником.

V.1.0
2020